

Tecno. 63
Gonzalez
V2

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES**

**TEMA:
PÁGINAS WEB A EMPRESA SERVICOMPUTER**

MANUAL DE USUARIO

**AUTOR:
KLEBER ALFONSO GONZABAY ALVEAR**

**DIRECTOR:
LCDA. MARJORIE ESPINOZA IZQUIERDO**

GUAYAQUIL - ECUADOR

**AÑO
2001 - 2002**



AGRADECIMIENTO

Agradezco por la meta alcanzada a Dios, por ser el quien ha permitido llegar a uno de mis más grandes anhelos cual es el de la superación y por todas las maravillas recibidas de su don divino en todos los instantes de mi vida.

A mis padres por el apoyo incondicional, y a toda mi familia y personas que de una u otra forma estuvieron desinteresados y generosamente prestos a ayudarme para poder llegar a un feliz término de mis estudios.

Dejar constancia de gran reconocimiento a mis profesores que con sus enseñanzas me transmitieron sus conocimientos durante el desarrollo de mi carrera universitaria, a mis compañeros que también colaboraron brindándome su apoyo en todo momento.

También debo agradecer infinitamente a mi Directora de Proyecto por su dedicación desinteresada, quien con su confianza siempre estuvo dispuesta a ayudarme y puso todo su empeño en guiarme para poder llegar a la culminación de este trabajo.

DEDICATORIA

El presente Manual se lo dedico con mucho cariño y amor a mis padres, y a mis hermanos que los amo mucho, quienes supieron guiarme por el camino del éxito y la superación, que me apoyaron con esmero y me dieron fuerzas para no desmayar en mis nobles ideales, para el término del presente trabajo y de mis estudios superiores.



DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto corresponden exclusivamente al autor; y el patrimonio intelectual de la misma al **PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación)** de la **“ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL”** (Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la **ESPOL**).



DIRECTOR DEL PROYECTO

Marjorie Espinoza Izquierdo

LCDA. MARJORIE ESPINOZA IZQUIERDO



AUTOR DEL PROYECTO

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and strokes, positioned above a horizontal line.

KLEBER ALFONSO GONZABAY ALVEAR

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo 1 GENERALIDADES

1.1. Acerca de este Manual	1
1.1.1 Quién debe utilizar este Manual.....	1
1.1.2 Organización de este Manual	1
1.1.2.1 Cómo utilizar este Manual	1
1.1.2.2 Aspectos Generales	1
1.2. Objetivos	3
1.2.1 Objetivos Generales.....	3
1.2.2 Objetivos Particulares	3

Capítulo 2 AMBIENTE OPERACIONAL

2.1. Arranque del Sistema.....	1
--------------------------------	---

Capítulo 3 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES

3.1. Requerimientos de Hardware.....	1
3.2. Requerimientos de Software	2

Capítulo 4 OPERACIÓN

4.1. Explicación de la Interface Gráfica.....	1
4.1.1. Iniciar un Programa.....	2
4.1.2. Sugerencias	3
4.1.3. Botones de los Navegadores	3
4.2. Menú de Opciones	6
4.3. Página Quienes Somos.....	7
4.4. Página Servicios.....	8
4.4.1. Página Mantenimientos.....	9
4.4.1.1. Página Tarifas	10
4.4.2. Página Equipos.....	11
4.4.2.1. Página Tarifas	12
4.4.3. Página Actualizaciones	13
4.4.3.1. Página Tarifas	14
4.5. Página Ofertas.....	15
4.6. Página Nuestros Clientes	16
4.7. Página Contactando.....	17
4.7.1. Página Comentarios y Sugerencias.....	18

Anexo A CONOCIENDO INTERNET

A.1. El Nacimiento de la Red	1
A.2. Qué se entiende por Internet	2
A.3. Formas de conectarnos a Internet	2
A.3.1. Que es un TVWEB	4
A.4. El Módem	4
A.5. Configuración del Monitor.....	5
A.6. Servicios en Internet.....	5
A.6.1. Correo Electrónico	5
A.6.2. Video Conferencia	6
A.7. La WWW Historia y Concepto	6
A.8. Qué es una Página Web.....	7
A.9. Anatomía de una Página Web.....	8

A.10. Navegadores en el Web.....	9
A.11. Buscadores en el Web.....	9
A.12. Host y Nombres de Dominios.....	10
A.12.1. Jerarquía de Dominios.....	10
A.12.2. Tipos de Dominios.....	11
A.13. Ventajas que ofrece Internet.....	11
Anexo B NAVEGACIÓN DE PANTALLAS	
B.1. Página Index.....	1
B.2. Página Principal.....	2
B.3. Página Quienes Somos.....	3
B.4. Página Servicios.....	4
B.4.1. Página Mantenimientos.....	5
B.4.2. Página Equipos.....	6
B.4.3. Página Actualizaciones.....	7
B.5. Página Tarifas.....	8
B.6. Página Ofertas.....	9
B.7. Página Nuestros Clientes.....	10
B.8. Página Contactando.....	11
B.8.1. Página Comentarios y Sugerencias.....	12
Anexo C GLOSARIO DE TÉRMINOS	
C.1. Terminologías.....	1



Capítulo 1

Generalidades

UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA
DE MÉXICO
BIBLIOTECA
CENTRAL
DE INVESTIGACIONES
CIENTÍFICAS

1. GENERALIDADES

1.1. ACERCA DE ESTE MANUAL.

Con este Manual el usuario está en capacidad de conocer:

- Las normas y estándares para utilizar las páginas web.
- Los formatos que utiliza todas las pantallas.
- Como utilizar sus opciones.

1.1.1. ¿ QUIÉN DEBE UTILIZAR ESTE MANUAL. ?

Este manual va destinado al ó a los usuarios de Web Site **Servicomputer**, y está elaborado como un soporte para cumplir con el mantenimiento de las páginas en su etapa de utilización.

Todas las personas que tengan necesidad de conocer el manejo de este proyecto tendrán la responsabilidad de leer este manual.

1.1.2. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.

Con el fin de poder dar una referencia directa y comprensible al usuario, se detalla a continuación algunos aspectos generales sobre este Manual.

1.1.2.1 ¿ CÓMO UTILIZAR ESTE MANUAL. ?

Con el fin de poder dar una referencia directa y comprensible al usuario, se han establecido ciertas normas al realizar este Manual, las cuales se detallan a continuación:

1.1.2.2 ASPECTOS GENERALES.

- A continuación detallamos los capítulos que contiene el Manual:

CAPÍTULO 1 – GENERALIDADES.

Características:

- Este capítulo se centra en indicar los conocimientos básicos que deben tener la o las personas destinadas a dar el mantenimiento del Site Web.

CAPÍTULO 2 – AMBIENTE OPERACIONAL.

Características:

- En este capítulo se encontrará una explicación de como se debe iniciar para cargar el Web Site de **Servicomputer**.

CAPÍTULO 3 – REQUERIMIENTOS OPERACIONALES.

Características:

- Este capítulo trata sobre los requerimientos mínimos que se necesitan para navegar en el Web Site de **Servicomputer**.

CAPÍTULO 4 – OPERACIÓN.

Características:

- Este capítulo se refiere a explicar toda la interfaz gráfica y también describe cada página, botones de opciones, menú de opciones que emplea el Web Site de **Servicomputer**.

ANEXO A – CONOCIENDO INTERNET.

Características:

- En este capítulo se encontrará información sobre todo lo que tiene que ver con internet y también sobre las páginas web, su historia, concepto, etc.

ANEXO B – NAVEGACIÓN DE PANTALLAS.

Características:

- En este capítulo encontrará cada una de las páginas, sus diferentes tópicos y opciones del site de **Servicomputer**.

ANEXO C – GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Características:

- En este capítulo estarán explicados y clasificados alfabéticamente todos los términos usados en todo el manual.



1. 2. OBJETIVOS.

- El objetivo de este manual es brindar el soporte necesario al personal encargado en el manejo del proyecto.
- Ser una guía completa de comprender y resolver los posibles inconvenientes que pueden llegar a tener los usuarios en un determinado momento.

1.2.1. OBJETIVOS GENERALES.

Entre los objetivos Generales al diseñar la página para Servicomputer tenemos:

- Difundir entre los navegantes en el internet la existencia de Servicomputer, que productos y servicios ofrece la empresa a toda la comunidad que esta relacionada con la informática.
- Cumplir uno de los requisitos previo a la obtención del Título de Analista de Soporte de Microcomputadores.

1.2.2. OBJETIVOS PARTICULARES.

Ofrecer a los futuros usuarios una guía para la utilización óptima del Site diseñado mediante la ejecución de acciones básicas que son de conocimiento elemental.

Empezando por los conocimientos básicos, presentando los dos navegadores más populares; así como los enlaces que tiene hacia otras páginas y las utilidades que encontrará.

Capítulo 2

Ambiente Operacional

2. AMBIENTE OPERACIONAL

2.1. ARRANQUE DEL SISTEMA.

1. Utilizando el menú Inicio de Windows (Start), nos vamos al grupo de Programas y buscamos la aplicación Internet Explorer.

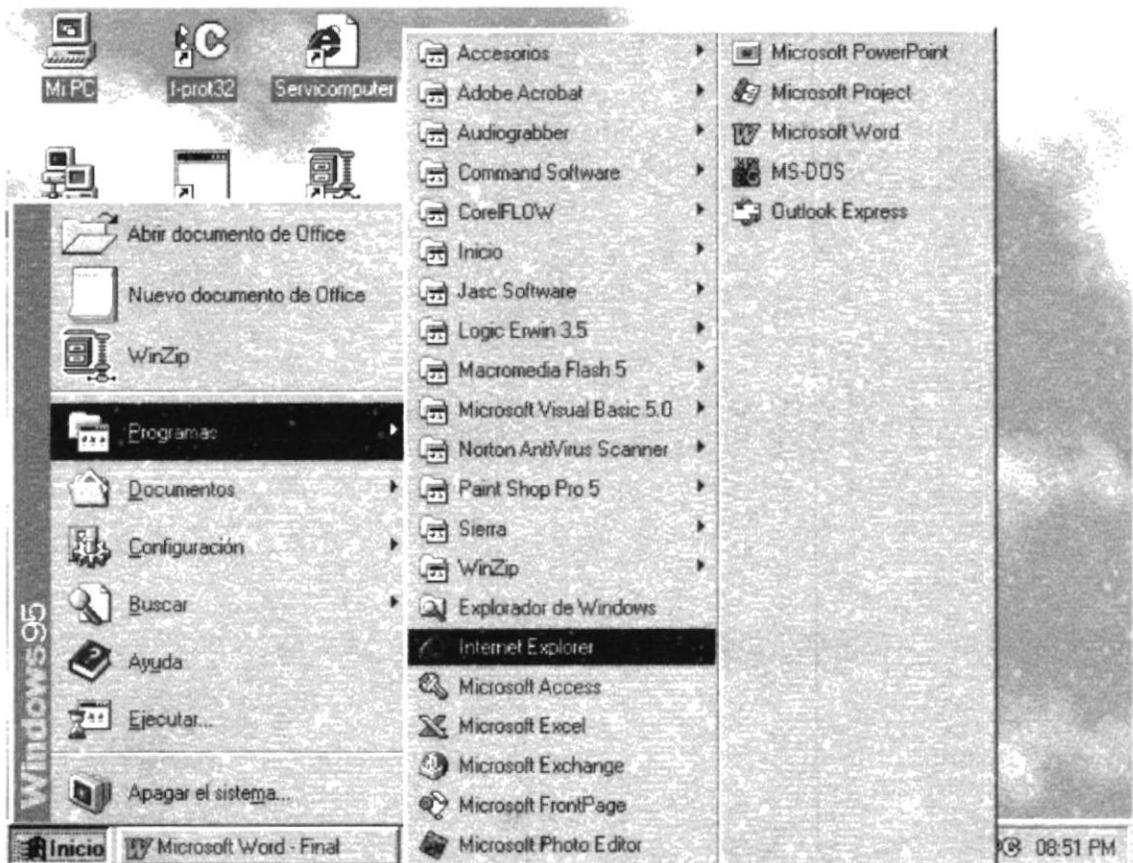


Figura 2.1. Pantalla de Inicio de Internet

2. Para arrancar el sistema se deberá escribir la dirección del Web Site:
www.servicomputer.net.ec



Figura 2.2. Barra de Dirección

Se presentará por pantalla la bienvenida a Servicomputer

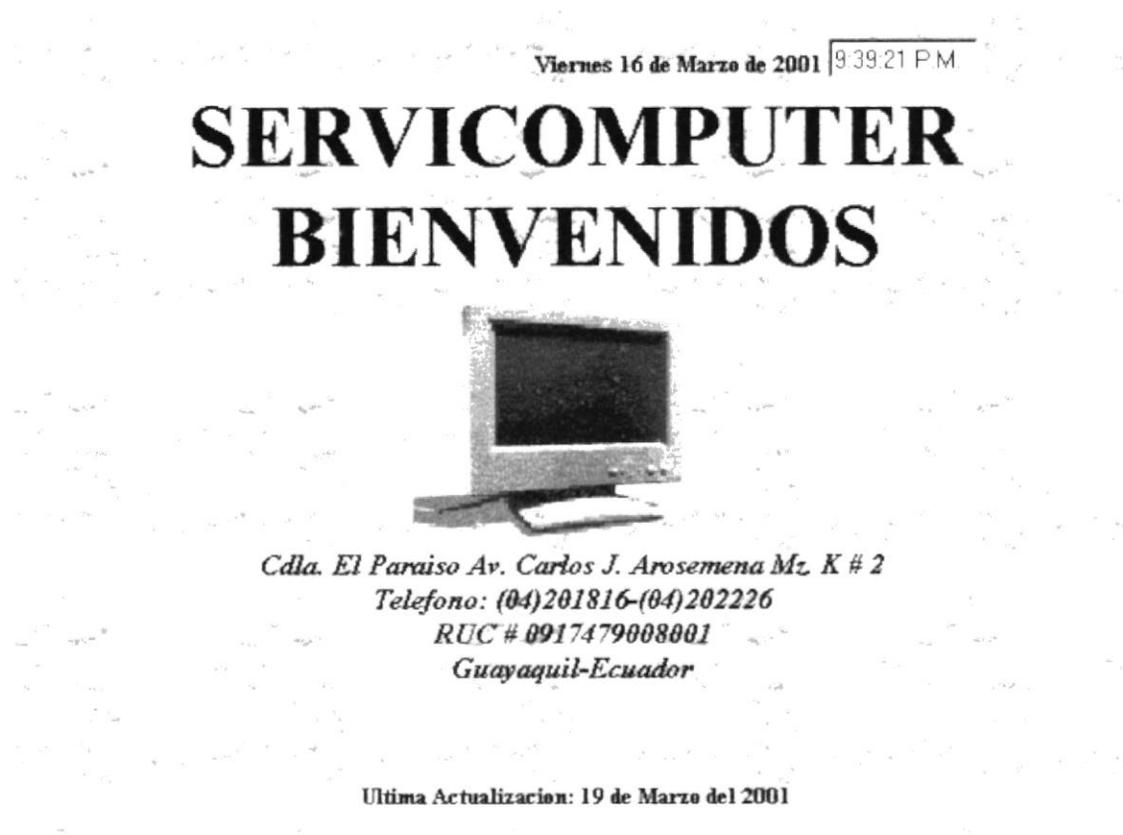


Figura 2.3. Pantalla de Bienvenida

El usuario podrá ingresar de dos formas:

1. Dando un click en la imagen que es un enlace a la Página Principal de **SERVICOMPUTER**.
2. Automáticamente después de unos segundos ingresa a la Página Principal de **SERVICOMPUTER**.

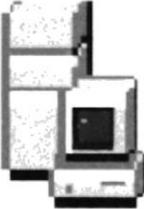
Capítulo 3

Requerimientos Operacionales

3. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES

3.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.

El Web Site de **SERVICOMPUTER**, necesita como mínimo los siguientes requerimientos de equipos:

Descripción del Equipo	Características
<p data-bbox="451 955 595 983">Computador</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="743 955 1169 983">➤ Procesador: PENTIUM 200 Mhz. <li data-bbox="743 985 1193 1041">➤ Cache: RAM externo instalado 256 Kb. <li data-bbox="743 1043 1193 1099">➤ Memoria: RAM 16 MB exp. 128 Mb. <li data-bbox="743 1101 1139 1129">➤ Floppy Disk: (3,5") de 1.44 Mb. <li data-bbox="743 1131 1015 1159">➤ Disco Duro: 2.2 GB. <li data-bbox="743 1162 1133 1190">➤ Tarjeta controladora de video. <li data-bbox="743 1192 1015 1220">➤ Monitor 14" SVGA. <li data-bbox="743 1222 866 1250">➤ Mouse. <li data-bbox="743 1252 881 1280">➤ Teclado. <li data-bbox="743 1282 1020 1310">➤ Tarjeta Fax Módem.

3.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.

El Web Site de **SERVICOMPUTER**, necesita como mínimo los siguientes requerimientos en software:

Software	Características
	➤ Sistema Operativo: Microsoft Windows 95 o Superior
 	➤ Browser: Internet Explorer ó Netscape 4.0 ó superior.
	➤ Software de conexión a Internet.

Capítulo 4

Operación



4. OPERACIÓN

4.1. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA.

Las interfaces gráficas de usuario (GUI) han revolucionado el mundo informático. Quizás más importante a lo largo es el hecho de que las aplicaciones Windows tienen una interfaz de usuario consistente, es decir, los usuarios tienen más tiempo para dominar la aplicación sin tener que preocuparse de las teclas que deben pulsarse dentro de los menús y cuadros de diálogos.

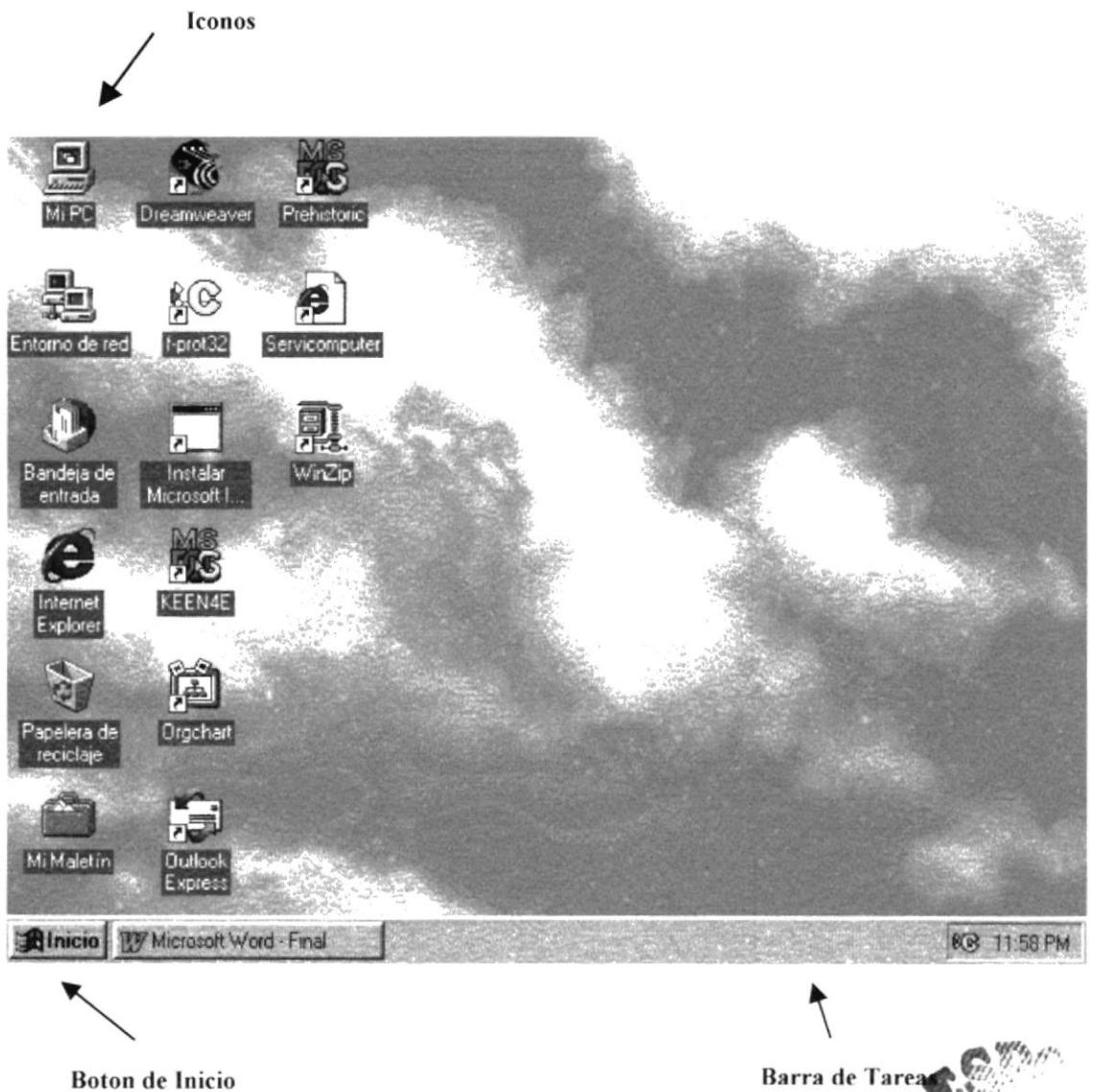


Figura 4.1. Pantalla de Windows



4.1.1. INICIAR UN PROGRAMA

1. Haga click en el botón “ **Inicio** ”, y a continuación, elija Programas.

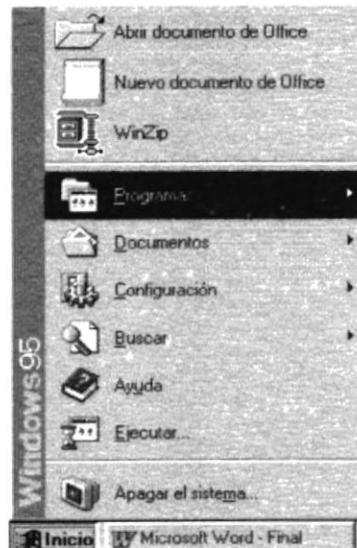


Figura 4.2. Selección de Programas

2. Elija la carpeta que contenga el programa y haga click en el programa.

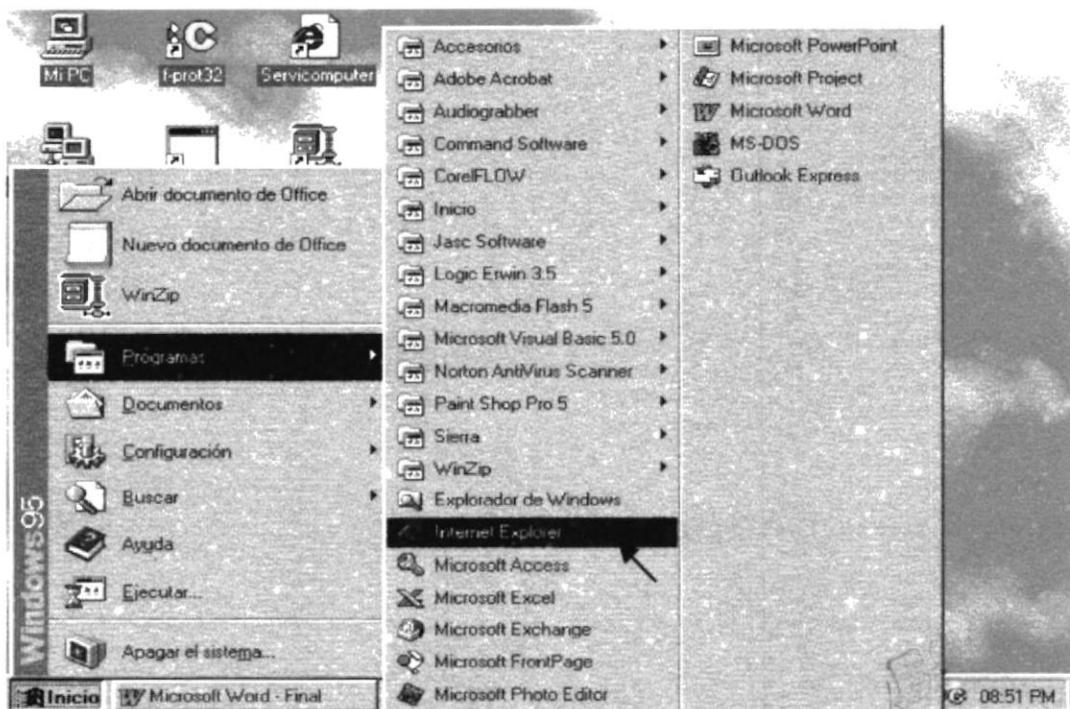


Figura 4.3. Inicio de un Programa

4.1.2. SUGERENCIAS.

Después de iniciar un programa aparecerá un botón en la barra de tareas. Para cambiar de un programa en ejecución a otro, haga click en su botón de la barra de tareas.



Figura 4.4. Barra de tareas con aplicaciones

4.1.3. BOTONES DE LOS NAVEGADORES.

En cuanto aprenda unos pocos conceptos acerca de la exploración del Web, como el uso de los botones de la barra de herramientas de Internet Explorer, verá lo sencilla y rápida que resulta dicha exploración.



Figura 4.5. Barra Internet

Dentro de cada explorador se puede observar en la parte superior los siguientes botones, los cuales detallamos su uso a continuación:



Figura 4.6. Botón Atrás

Haciendo un click en éste botón se establecerá vínculos a páginas Web visitadas recientemente. Para regresar a la última página visitada, haga clic en este botón. Para ver una lista de las últimas páginas que ha visitado, haga clic en la pequeña flecha abajo que hay junto al botón **Atrás**.



Figura 4.7. Botón Adelante

Haciendo un click en éste botón se establecerá vínculos a páginas Web visitadas recientemente. Para ver una página vista antes de hacer clic en el botón Atrás, haga clic en el botón Adelante, para ver una lista de las últimas páginas que ha visitado, haga clic en la pequeña flecha abajo que hay junto al botón **Adelante**.



Figura 4.8. Botón Detener

Haciendo un click en éste botón una página que trata de ver tarda demasiado tiempo en abrirse, haga clic en el botón **Detener**, o también puede detenerse un tiempo de espera cuando se quiere ingresar a otra página.



Figura 4.9. Botón Actualizar

Si aparece un mensaje que indica que no puede mostrarse la página Web, o si desea asegurarse de que tiene la versión más reciente de la página, haga clic en el botón **Actualizar**.



Figura 4.10. Botón Inicio

Para regresar a la página que aparece cada vez que se inicia Internet Explorer o cualquier navegador, haga clic en el botón **Inicio**.



Figura 4.11. Botón Búsqueda

Hay varias maneras de buscar información en el Web.

- Haga clic en el botón **Buscar** de la barra de herramientas para tener acceso a diversos proveedores de búsqueda. Escriba una palabra o una frase en el cuadro **Buscar**.
- Escriba **go**, **find** o **?** seguido de una palabra o una frase en la barra de direcciones. Internet Explorer iniciará una búsqueda mediante el proveedor de búsqueda predeterminado.
- Una vez que esté en una página Web, puede buscar un texto especificado en dicha página si hace clic en **Buscar en esta página** en el menú **Edición**.

Nota:

- Si una dirección Web no funciona, Internet Explorer le preguntará si desea buscar direcciones Web similares.



Figura 4.12. Botón Favoritos

Haciendo click en éste botón se puede agregar una página Web a su lista de páginas favoritas. Cada vez que desee abrir esa página, bastará con hacer clic en el botón **Favoritos** de la barra de herramientas y, a continuación, elegir el acceso directo en la lista Favoritos.



Figura 4.13. Botón Historial

Para seleccionar una página Web en la lista de las páginas que ha visitado recientemente, haga clic en el botón **Historial**. La lista Historial también muestra los archivos y carpetas que ha visto anteriormente en el equipo.



Figura 4.14. Botón Correo

Haciendo click en éste botón se puede leer el correo, leer noticias, enviar una página, etc., para ver una lista del menú de éste botón, haga clic en la pequeña flecha abajo que hay junto al botón **Correo**.



Figura 4.15. Botón Imprimir

Para imprimir una página Web:

1. En el menú **Archivo**, haga clic en **Imprimir**.
2. Establezca las opciones de impresión que desee.
3. Simplemente de un click en éste ícono.

Sugerencias:

- Para imprimir un marco o un elemento de una página Web, haga clic con el botón secundario del *mouse* (ratón) en él y, a continuación, elija **Imprimir** o **Imprimir marcos**.

4.2. MENÚ DE OPCIONES.

Si ingresó correctamente el usuario al Site de Servicomputer eligiendo cualquiera de las dos opciones anteriormente explicadas, se presentará la siguiente pantalla:



Figura 4.1. Página Principal

Menú de Opciones

En la página principal encontramos el siguiente menú de opciones:



Figura 4.2. Menú

4.3. PÁGINA QUIENES SOMOS.



Figura 4.3
Botón de Quienes Somos

Esta página es de información acerca de **SERVICOMPUTER**, información como la Misión, Visión, Objetivos que tiene la Empresa.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.4 Página Quienes Somos

En la parte izquierda de esta página se encuentra un menú vertical, que es para acceder a las demás páginas. En la parte final se encuentra la fecha de la última actualización de la página.

4.4. PÁGINA SERVICIOS.



Botón de Servicios
Figura 4.5

Esta página se muestran los servicios generales que ofrece **SERVICOMPUTER** a sus clientes.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.6 Página Servicios

En la parte inferior de esta página se encuentran los diferentes servicios que ofrece la empresa a sus clientes, solo hay que dar un click en el servicio que necesite el usuario y las páginas se enlazarán a otras de estilos para que su formato sea dinámico.

En la parte izquierda de esta página se encuentra un menú vertical, que es para acceder a las demás páginas. En la parte final se encuentra la fecha de la última actualización de la página.

4.4.1. PÁGINA MANTENIMIENTOS.

En esta página se pueden observar a más detalle uno de los servicios que ofrece nuestra empresa, esto es el mantenimiento preventivo y correctivo de su computador, ya que contamos con personal calificado y entrenado para brindar un mejor servicio a nuestra clientela.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.6. Página Mantenimientos

Estas páginas serán formateadas (propiedades de tipos de letras, aspectos y demás atributos) de manera dinámica, para facilitar su actualización. También se mostrará como se da mantenimiento a un computador, ya sea este preventivo o correctivo, dependiendo de los requerimientos de los clientes. Además existe un enlace a las tarifas que se aplican y como contactarse con **SERVICOMPUTER**.

4.4.1.1. PÁGINA TARIFAS.

Se mostrará en esta sección: Como puede contactarnos para consultar las diferentes tarifas de los servicios que presta la empresa a sus clientes.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.7. Página Tarifas

Incluirá un listado de los diferentes equipos, así como también las distintas tarifas emitidas ya sea para la venta de un nuevo equipo, como los diferentes servicios que la empresa pueda dar a sus clientes.

4.4.2. PÁGINA EQUIPOS.

En esta página se pueden observar a más detalle uno de los servicios que ofrece nuestra empresa, en la cual están a la venta equipos de computación utilizados a un precio muy bajo, además brindamos asesoría y entrenamiento en la compra de equipos y demás accesorios.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.8. Página Equipos

Estas páginas serán formateadas (propiedades de tipos de letras, aspectos y demás atributos) de manera dinámica, para facilitar su actualización. También se mostrará una serie de equipos y accesorios a precios cómodos para satisfacer todas las necesidades de nuestros clientes. Además existe un enlace a las tarifas que se aplican y como contactarse con **SERVICOMPUTER**.



4.4.2.1. PÁGINA TARIFAS.

Se mostrará en esta sección: Como puede contactarnos para consultar las diferentes tarifas de los servicios que presta la empresa a sus clientes.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.9. Página Tarifas

Incluirá un listado de los diferentes equipos, así como también las distintas tarifas emitidas ya sea para la venta de un nuevo equipo, como los diferentes servicios que la empresa pueda dar a sus clientes.

4.4.3. PÁGINA ACTUALIZACIONES.

En esta página se pueden observar a más detalle uno de los servicios que ofrece nuestra empresa, en la cuál brindamos actualizaciones a sus equipos para estar al día con la alta tecnología en sistemas de computación.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.10. Página Actualizaciones

Estas páginas serán formateadas (propiedades de tipos de letras, aspectos y demás atributos) de manera dinámica, para facilitar su actualización.. También se dará Soporte Técnico constante, reparaciones y actualizaciones ya sean de Hardware o Software, dependiendo de los requerimientos de los clientes. Además existe un enlace a las tarifas que se aplican y como contactarse con **SERVICOMPUTER**.

4.4.3.1. PÁGINA TARIFAS.

Se mostrará en esta sección: Como puede contactarnos para consultar las diferentes tarifas de los servicios que presta la empresa a sus clientes.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.11. Página Tarifas

Incluirá un listado de los diferentes equipos, así como también las distintas tarifas emitidas ya sea para la venta de un nuevo equipo, como los diferentes servicios que la empresa pueda dar a sus clientes.

4.5. PÁGINA OFERTAS.

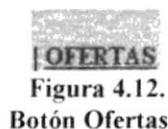


Figura 4.12.
Botón Ofertas

En esta página se puede ver las mejores ofertas para nuestros clientes ya sean estos la adquisición de nuevos equipos de computación y accesorios como impresoras, computadores, ups, monitores, teclados, reguladores, y mucho más.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.13. Página Ofertas

Estas páginas serán formateadas (propiedades de tipos de letras, aspectos y demás atributos) de manera dinámica, para facilitar su actualización. También el cliente se dará cuenta de que tenemos los mejores precios en el mercado, por eso nos eligen.

En la parte izquierda de esta página se encuentra un menú vertical, que es para acceder a las demás páginas. En la parte final se encuentra la fecha de la última actualización de la página.

4.6. PÁGINA NUESTROS CLIENTES.

NUESTROS CLIENTES

Figura 4.14.
Botón Clientes

Empresas, clientes satisfechos por el servicio y productos de **SERVICOMPUTER**, tanto nacional como localmente. Porque los clientes prefieren a Servicomputer.

La pantalla presenta lo siguiente:



Figura 4.15. Página Nuestros Clientes

Estas páginas serán formateadas (propiedades de tipos de letras, aspectos y demás atributos) de manera dinámica, para facilitar su actualización. Esto ayuda a agregar nuevos comentarios o testimonios a esta página con un mínimo de mantenimiento (No requiere acceso a datos).

En la parte izquierda de esta página se encuentra un menú vertical, que es para acceder a las demás páginas. En la parte final se encuentra la fecha de la última actualización de la página.

4.7. PÁGINA CONTACTANDO.



Figura 4.16.
Botón Contactando

El Usuario enviará un e-mail requiriendo más información sobre algunos de los servicios que ofrece **SERVICOMPUTER**.

La pantalla presenta lo siguiente:

Figura 4.17. Página Contactando

El usuario ingresará a través de un formulario, los requerimientos de algún servicio ofrecido por Servicomputer. Se usará un servicio de recibo de e-mail de los visitantes a través de un servidor foráneo gratuito con las correspondientes limitaciones del caso, o usar cuenta de correo electrónico con su proveedor de internet respectivo.

En la parte izquierda de esta página se encuentra un menú vertical, que es para acceder a las demás páginas. Además en la parte inferior se encuentra un enlace a la página de Comentarios y Sugerencias. En la parte final se encuentra la fecha de la última actualización de la página.

4.7.1. PÁGINA COMENTARIOS Y SUGERENCIAS.

En esta opción los visitantes pueden dejar sus comentarios y sugerencias del site de **SERVICOMPUTER**.

La pantalla presenta lo siguiente:

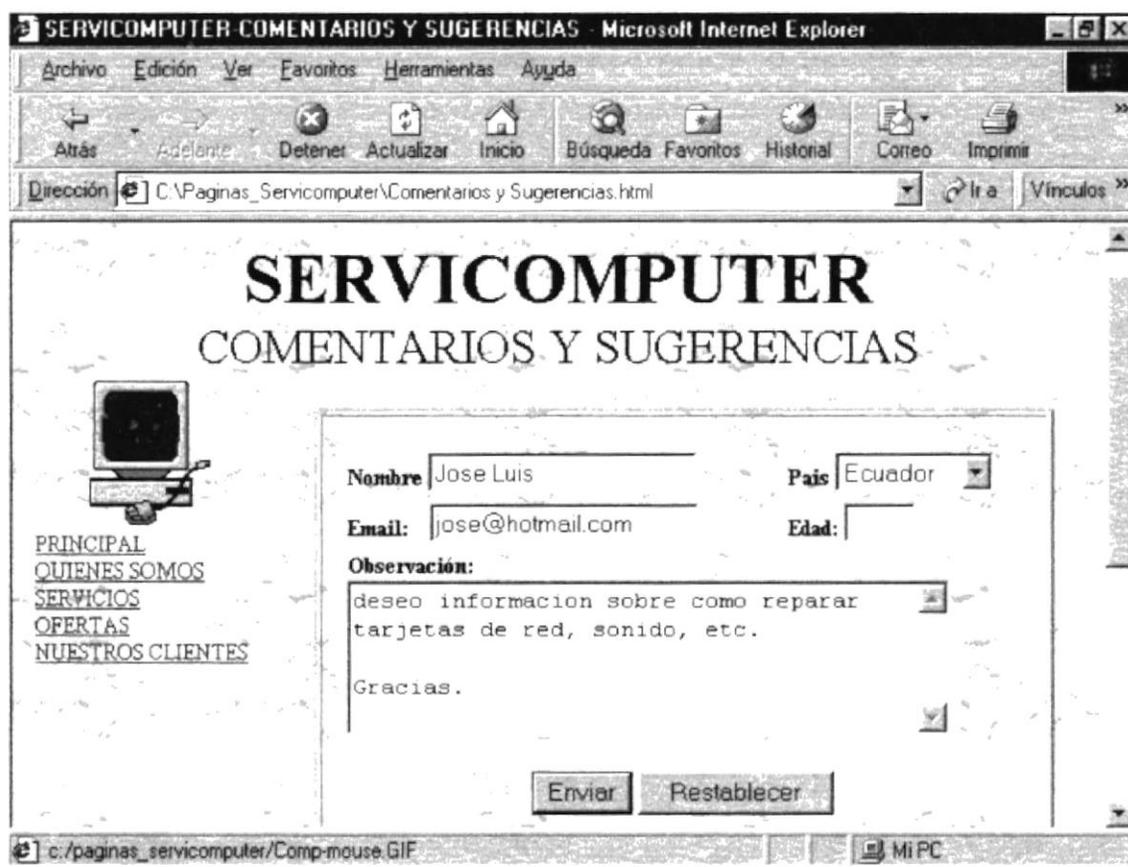


Figura 4.18. Página Comentarios y Sugerencias

El visitante puede enviar mediante un formulario sus solicitudes y comentarios a **SERVICOMPUTER** sobre los servicios ofrecidos.

En la parte izquierda de esta página se encuentra un menú vertical, que es para acceder a las demás páginas. Además en la parte inferior se encuentra un enlace a la página Contactando. En la parte final se encuentra la fecha de la última actualización de la página.

Anexo A

Conociendo Internet



ANEXO A CONOCIENDO INTERNET

A.1. EL NACIMIENTO DE LA RED.

Nació en EEUU como un proyecto de la **DARPA** (Defense Advanced Research Projects Agency). La misma buscaba intercambiar información entre los investigadores, científicos y militares, ubicados en distintos sitios distantes.

La red debía soportar un ataque nuclear sin perder la conexión con el resto de los sitios, constaba de 4 computadores interconectados y se llamaba **DARPANET**. En 1972 ya había conectadas 37 computadores y pasó a denominarse **ARPANET**, la aplicación mas utilizada en ésta era Telnet para luego pasar a ser el e-mail o correo electrónico.

Hacia 1984 la **NSF** (National Science Foundation) estableció la **NSFNET** paralela a la **ARPANET** para la investigación académica que ya estaba saturada, también la **NSFNET** se saturó hacia mediados de 1987 y no precisamente por la actividad académica.

En éste año se redimensionó totalmente la **NSFNET**, con un acceso más rápido, con módems y computadoras más veloces, a ellas podían ingresar todos los países aliados de EEUU.

En los 90 se empieza a conocer como en la actualidad, La red o Internet y se abrió para todo aquel que pudiera conectarse.

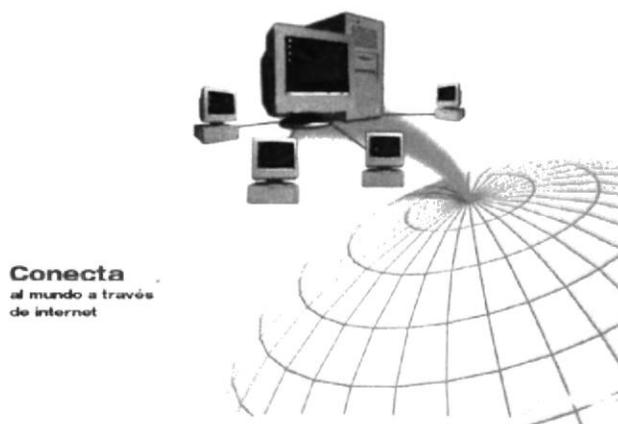


Figura A.1. Nacimiento de la Red

A.2. ¿QUÉ SE ENTIENDE POR INTERNET?

Internet puede ser definida como "Una red de redes de computadoras" que se encuentran interconectadas a lo largo del mundo, nadie es dueño de Internet simplemente cada usuario paga su conexión hasta llegar a la red.

Para darse una idea de cómo internet se incorpora a la sociedad se debe recordar que la radio demoró 28 años en llegar a 40 millones de personas y la televisión solo tardó 10 años en llegar a la misma cantidad de gente, hoy dichos medios tienen una llegada masiva.



Figura A.2. Internet

El protocolo utilizado en esta gran red es TCP/IP, TCP (Transfer Control Protocol) se encarga de contabilizar las transmisiones de datos entre computadores y registrar si hay o no errores, mientras que IP (Internet Protocol) es el que realiza realmente la transferencia de datos.

A.3. FORMAS DE CONECTARNOS A INTERNET.

Los elementos necesarios de Software y de Hardware que se necesitan son relativos al tipo de conexión que quiera establecer, pero como norma general para un usuario final se necesitará lo siguiente:

FORMA # 1

1. Una línea telefónica para establecer la comunicación con el ISP (Internet Service Provider).
2. Un ISP que hace de nexo o gateway a Internet.
3. Una computadora 486 o superior preferentemente con Windows 95 o 98.



Figura A.3. Conexión a Internet

4. Un módem 14.400 o mayor, en la actualidad están en el mercado módems de hasta 56K.
5. El software de comunicación que en caso de ser Windows 95 o 98 ya dispone del mismo.
6. El Software para navegar (Browser) y correo electrónico (incluido en Win 95/98).
7. Una cuenta de Internet habilitada por el ISP.
8. Un proveedor del servicio de Internet o una empresa que nos da el servicio de Internet.

Esta forma de conectarnos a Internet es la más utilizada por las personas que tienen Computadores personales.

FORMA # 2.

Para la segunda forma de conectarnos a Internet necesitamos tener obligatoriamente los siguientes componentes:

1. Una Computadora conectada a una red LAN o WAN.
2. Una Tarjeta de Red.
3. Proveedor de Internet.

Esta forma es la más utilizada en los centros de computo en los cuales existen muchas computadoras y cuentan con un sistema de Red que permite acceder a Internet.

Nota: esta forma se la utiliza siempre que tengamos un sistema de Red que nos permita acceder a Internet por medio de un Computador Principal (Servidor).

FORMA # 3.

Esta forma es una de las más modernas que existen la actualidad, una característica que más sobresale es la de que no tenemos que tener un computador para conectarnos a la Internet y lo único que necesitamos es los siguientes elementos.

- Un televisor.
- Una línea telefónica.
- Un TVWEB.
- Un proveedor del servicio de Internet

A.3.1. ¿Qué es un TVWEB?

Un TVWEB es un aparato que sirve para la conexión a Internet, el cual se conecta al Televisor convencional, su funcionamiento es parecido al de un VHS.

El sistema de TVWEB consta de un teclado de computador, un mouse y el TVWEB. Este tiene una entrada para la línea telefónica y una salida de video para el televisor.

A.4. EL MÓDEMS.

Las líneas de teléfono fueron diseñadas para transmitir la voz humana, no las señales de una computadora. De tal manera se inventaron los módems para convertir las señales digitales de forma que se puedan enviar a través de las líneas de teléfono. Esos son los sonidos ásperos que provienen del altavoz de un módem.

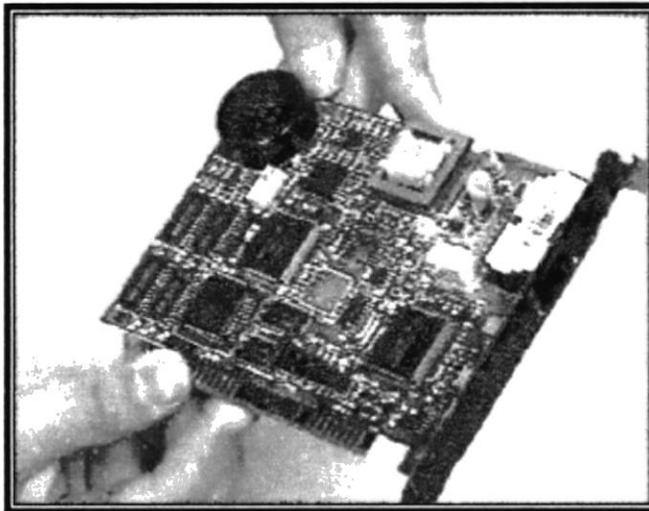


Figura A.4. Módem

Lo creamos o no, realmente hay significado en todo ese ruido. Un módem al otro lado de la línea puede entenderlo y reconvertir los sonidos en información digital que la computadora puede entender. La palabra módem significa MODulador/DEModulador.

Modulador o Modular.- Es cuando se convierte las señales digitales a señales analógicas.

Demodulador o Demodular.- Es cuando se convierte las señales analógicas a señales digitales.

A.5. CONFIGURACIÓN DEL MONITOR.

La mejor configuración de monitor para el Web es 800x600 a 64 mil colores. Ésta es la razón: quizás ya haya observado que puede configurar su monitor con diferentes resoluciones de pantalla y para que presente un número diferente de colores.



Figura A.5. Monitor

A.6. SERVICIOS EN INTERNET.

A.6.1. CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico fue una de las primeras aplicaciones creadas para Internet y de las que más se utilizan. Éste medio es rápido, eficiente y sencillo de administrar, llegando a ser el sistema más sofisticado de mensajería que hoy conocemos.

El correo electrónico es más sencillo que escribir una carta o enviar un fax, funciona los 365 días del año las 24 horas del día, a no ser que caiga un servidor.

En caso de caídas de un servidor, no se pierden los mensajes enviados a dicho destino sino que se retienen en el último punto hasta que puedan seguir su camino hasta el buzón del destinatario, éste es global como Internet.

Es económico, ya que es más barato enviar un e-mail que un carta por vía aérea o hacer una llamada o fax, no requiere papel, es fácil de descartar y es ecológico, de lo único que se debe disponer es de una computadora y una conexión a Internet.



Figura A.6.1. Correo electrónico

A.6.2. VIDEO CONFERENCIAS

Digamos que quiere reunir a un grupo geográficamente disperso para poder tener una reunión de proposición de ideas. Programas de conferencia como el popular CU-SeeMe permiten que grupos de trabajo usen Internet para ver las caras de los demás en ventanas en su escritorio, y escuchar sus voces a través de altavoces en sus computadoras. Puede usar el vídeo y el audio de su computadora de manera simultánea, usar simplemente el vídeo, o simplemente usar la capacidad de compartición de pantallas sin audio ni vídeo.

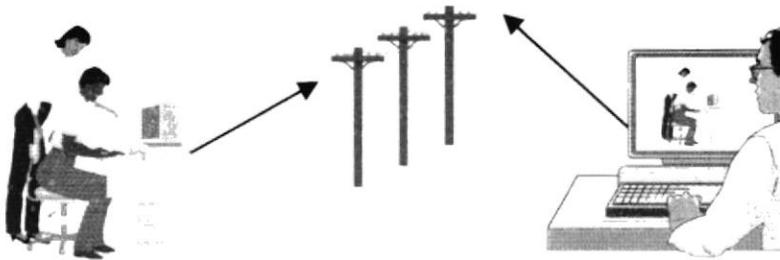


Figura A.6.2 Videoconferencia

Para realizar una videoconferencia, necesita una cámara digital. Puede conseguir una Quickcam en blanco y negro por alrededor de 100 dólares, de la marca Connectix. EL programa CU-SeeMe está disponible para Macintosh y Windows de manera gratuita en la página CU-SeeMe de la Cornell University.

A.7. LA WORLD WIDE WEB, SU HISTORIA Y CONCEPTO.

La WWW convierte el acceso a la Internet en algo sencillo para el público en general lo que da a ésta un crecimiento explosivo. Es relativamente sencillo recorrer la Web y publicar información en ella, las herramientas de la WWW crecieron a lo largo de los últimos tres años hasta ser las más populares. Permite unir información que está en un extremo del planeta con otro en un lugar distante a través de algo que se denomina hipervínculo, al hacer click sobre éste nos comunica con el otro sector del documento o con otro documento en otro servidor de información.

Nace en 1989 en un laboratorio Europeo de Física de partículas (CERN), los investigadores querían un método único que realizara la actividad de encontrar cierta información, traerla a la computadora y ver algún papers y/o gráfico a través de una interface única, eliminando la complejidad de diversas herramientas.

A finales de 1990 los investigadores ya tenían un browser en modo texto y uno en modo gráfico para la computadora NEXT. En 1992 se publica para el público en general y a medida que fue avanzando el proyecto, se agregaron interfaces a otros servicios como WAIS, FTP, Telnet y Gopher.

La comunidad de Internet adoptó rápidamente ésta herramienta y comenzó a crear sus propios servidores de WWW para publicar información, incluso algunos comenzaron a trabajar en clientes WWW. A finales de 1993 los browsers se habían desarrollado para una gran variedad de computadoras y sistemas operativos y desde allí a la fecha, la WWW es una de las formas más populares de acceder a los recursos de la red.

A.8. ¿QUÉ ES UNA PÁGINA WEB ?.

Una aplicación web consta de una o más páginas conectadas entre sí. Un buen punto de partida sería decir que una página web es un archivo de texto que contiene lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), etiquetas de formato y vínculos a archivos gráficos y a otras páginas web.

El archivo de texto se almacena en un servidor de web al que pueden acceder otras computadoras conectadas ese servidor , vía Internet o una LAN. Al archivo se puede acceder utilizando exploradores Web que no hacen otra cosa que efectuar una transferencia de archivos e interpretación de las etiquetas y vínculos HTML, y muestran el resultado en el monitor.

Hay dos propiedades de las páginas Web que la hacen únicas: que son interactivas y que pueden usar objetos multimedia. El término multimedia se utiliza para describir archivos de texto, sonido, animación y video que se combinan para presentar la información, por ejemplo, en una enciclopedia interactiva o juego.

Cuando esos mismos tipos de archivo se distribuyen por Internet o una LAN, se puede utilizar el término hipermedia para describirlos. Gracias al World Wid Web ya es posible disponer de multimedios a través de internet.

Cada página Web tiene asociado una dirección o URL, por ejemplo la página principal de Microsoft es <http://www.microsoft.com/> , un URL es la ruta a una página determinada dentro de Internet, se utiliza de la misma forma que para localizar un archivo en una computadora, en este caso indica que es la página principal que esta situada en el servidor de Microsoft que esta conectado a la WWW.

El nombre de la página principal dentro del servidor es normalmente default.htm o Index.htm, estos son los archivos que se despliegan en el navegador si no se indica cual y solo se indica el nombre base de URL.

A.9. ANATOMÍA DE UNA PÁGINA DE WEB

Las páginas de Web tienen una infinita variedad de diseño y contenido, pero la mayoría usan el formato tradicional de las revistas. Al principio de la página hay un encabezamiento o un gráfico. Debajo suele aparecer una lista de apartados con una breve descripción. Las descripciones contienen enlaces hipertexto a otro material en el mismo o en otro servidor. A veces estos enlaces son palabras remarcadas dentro del cuerpo del propio texto o bien ordenadas en una lista en forma de índice. La mayor parte de las veces, los enlaces son una combinación de ambos tipos.

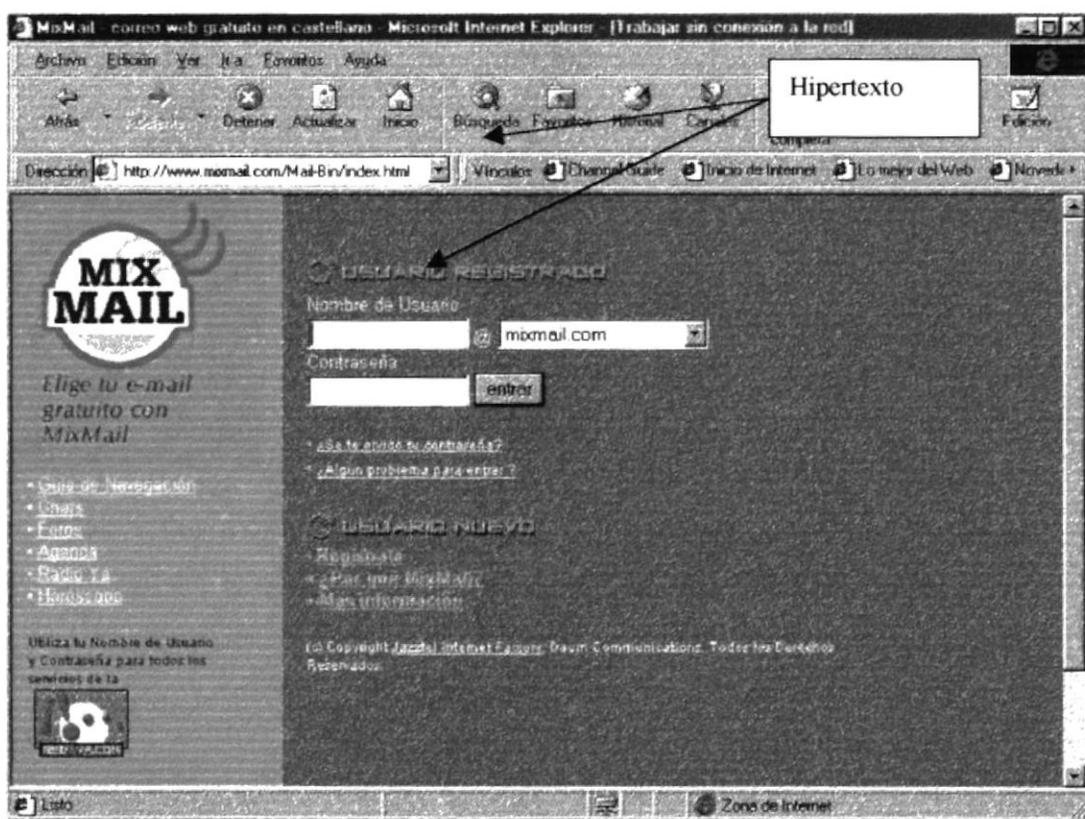


Figura A.9. Anatomía de Página Web

¿Cómo podemos diferenciar un enlace? Los enlaces de texto aparecen en un color diferente al del resto del texto -en azul y subrayados, por lo general. Cuando movemos el cursor sobre un enlace de texto o sobre un enlace gráfico, el cursor cambia su forma de flecha por la de una mano.

A.10. NAVEGADORES DE WEB

Los navegantes o visualizadores son programas que permiten acceder al World Wide Web, la parte gráfica de Internet. El primer navegante, llamado NCSA Mosaic, fue desarrollado en el National Center for Supercomputing Applications hace tan sólo unos pocos años. El interfaz gráfico muy sencillo de usar a través de punteros popularizó el Web, aunque sólo unos pocos podían imaginar el crecimiento tan explosivo que ocurriría.



Figura A.10. Netscape



Figura A.10. Explorer

Aunque están disponibles una gran cantidad de visualizadores diferentes, Microsoft Explorer y Netscape Navigator se llevan todos los honores. Además, son los dos únicos visualizadores que debería usted considerar para la navegación general de la Red. Netscape y Microsoft han jugado tanto dinero en sus respectivos navegantes que la competencia no puede mantenerse a su ritmo.

Puede recibir Explorer gratuitamente a través del sitio de Microsoft o Navigator desde el sitio de Netscape para su evaluación, también gratuitamente. Si ya posee uno de ellos, puede probar el otro. Note igualmente que hay ligeras diferencias entre las versiones de Windows y Mac.

A.11. BUSCADORES EN EL WEB.

Hay una serie de herramientas disponibles para ayudar en la caza. Potentes motores de búsqueda o directorios de Internet pueden revisar todos los contenidos de un documento, no sólo el nombre del archivo. Los resultados de las búsquedas se ordenan por lo general a raíz del número de veces que las palabras requeridas aparecen en los documentos o la similitud de un documento al criterio de búsqueda usado. Ésta es una manera mucho más precisa de encontrar lo que queremos. Sin embargo, no todos los motores de búsqueda están creados de la misma manera, entre los más importantes tenemos:



Figura A.11. Yahoo



Figura A.11. Altavista

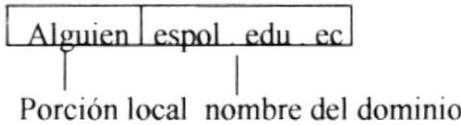
A.12. HOST Y NOMBRES DE DOMINIO.

Cada nodo de una red tiene 3 identificadores, su dirección física o también conocida como dirección MAC, su dirección lógica o también conocida como IP y su nombre como hostname.

Dirección física: 00-04-AC-24-3B-91
Dirección lógica: 200.9.176.106
Host name: alguien.fiec.espol.edu.ec

Todo nombre o host name esta compuesto de 2 partes:

1. La porción local
2. El nombre del dominio



La porción local puede ser cualquier palabra y son escogidas por el administrador. Un dominio es manejado por un sistema llamado DNS (Sistema de Nombres de Dominio) en una base de datos distribuida de Hostname. Se la usa para traducir un nombre en una dirección IP. Ningún servidor almacena todos los datos.

A.12.1. JERARQUÍA DE DOMINIOS.

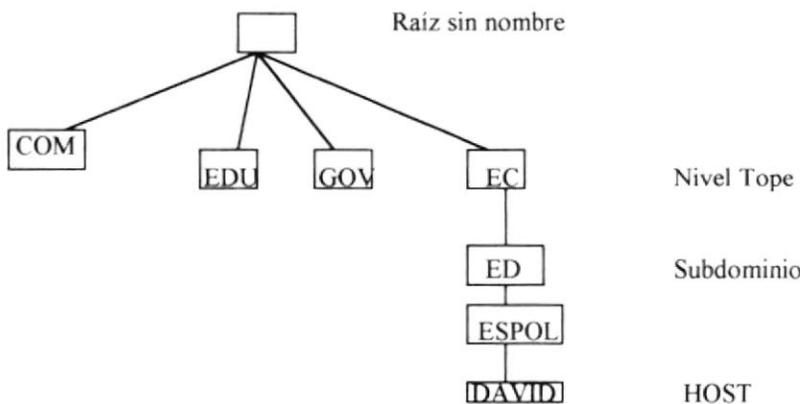


Figura A.12.1. Jerarquía de Dominios

A.12.2. TIPOS DE DOMINIOS.

Tenemos algunos dominios conocidos como:

➤ **dominios normales o organizacionales.**

- .com (comercial)
- .edu (educaciones)
- .nt(organizaciones internacionales)
- .mili (agencias militares de EE.UU)
- .net (redes y organizaciones)
- .gov (gobierno de EE.UU.)
- .org (para otros empresas normalmente no lucrativas).

➤ **dominios de países o dominios geográficos.**

- .ec (Ecuador)
- .ca (Canadá)
- .usa(EE.UU)
- .ar(Argentina),etc.

➤ **dominios especiales.**

- .arpa (dominio solo para la armada de los estados unidos)

El objetivo de haber creado los nombres o Host name es por que las direcciones IP son dificiles de recordar.

A.13. ¿QUÉ VENTAJAS OFRECE INTERNET ?.

Son muchas las ventajas que Internet nos ofrece, podríamos llenar páginas enteras de bondades, pero trataremos de citar las principales.

Acceso Global: Uno ingresa a la red a través de una llamada telefónica o una línea alquilada directa a Internet y el acceso a la información no posee un costo de comunicación extra para la información este donde este esta, que puede ser localmente o en otro país.

Acercamiento con los clientes: Mediante Internet y el correo electrónico, se tiene llegada a personas e información dentro y fuera de las empresas que para realizarlo por medio de otras tecnologías en algunos casos se tornaría imposible (Ej. Gtes de empresas, foros de discusión etc.).

Relaciones mediante hiperlinks: Con el solo click de un botón paso de un servidor de información a otro en forma transparente y gráfica.

Bajo Costo: El costo es relativamente bajo, ya que se abona el costo de una llamada local y el de un ISP que puede oscilar entre \$30 a \$45 mensuales en promedio, dependiendo del tipo de servicio (10 horas de navegación o tarifa plana).

Compatibilidades tecnológicas: Puedo acceder de equipos corriendo sistemas operativos gráficos como Windows 98/NT o Mac, a sistemas operativos tipo carácter como algunas versiones de Unix y otros en forma transparente, ya que la red se encarga de resolver esta compatibilidad.



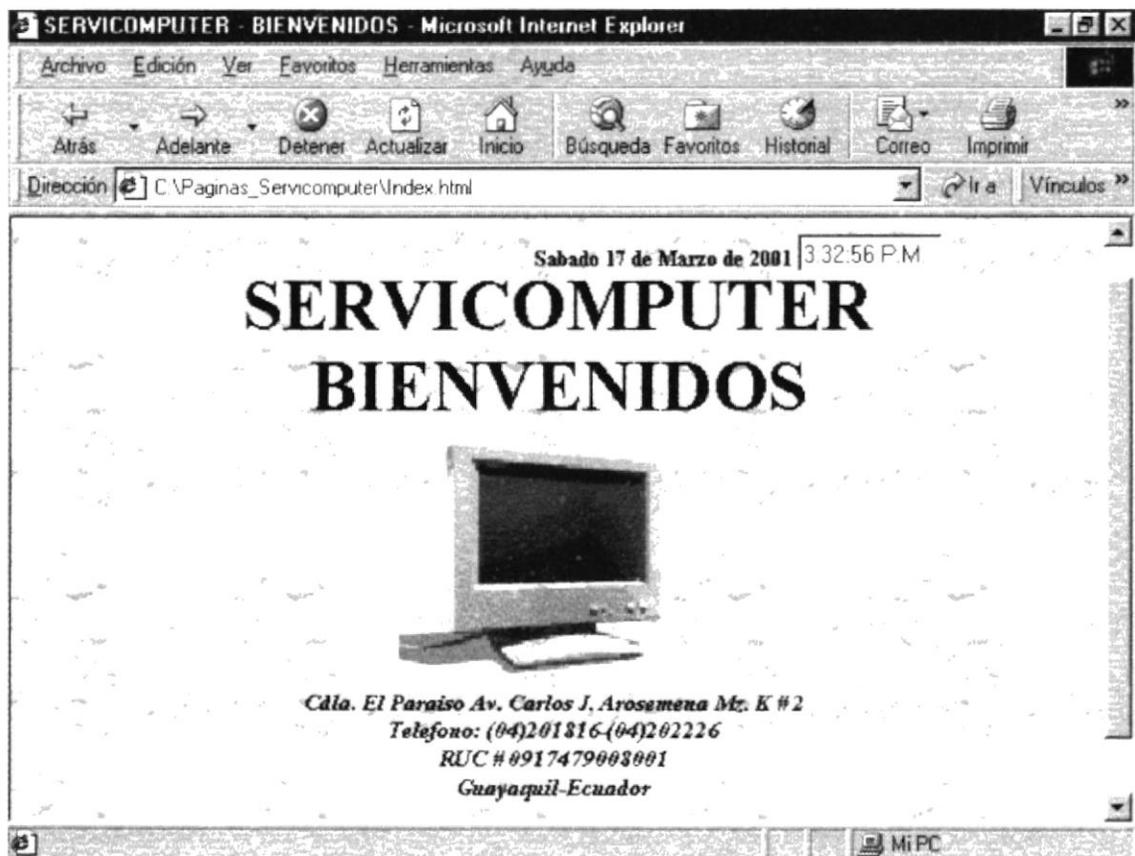
Anexo B

Navegación de Pantallas



ANEXO B NAVEGACIÓN DE PANTALLAS

B. 1. PÁGINA INDEX.



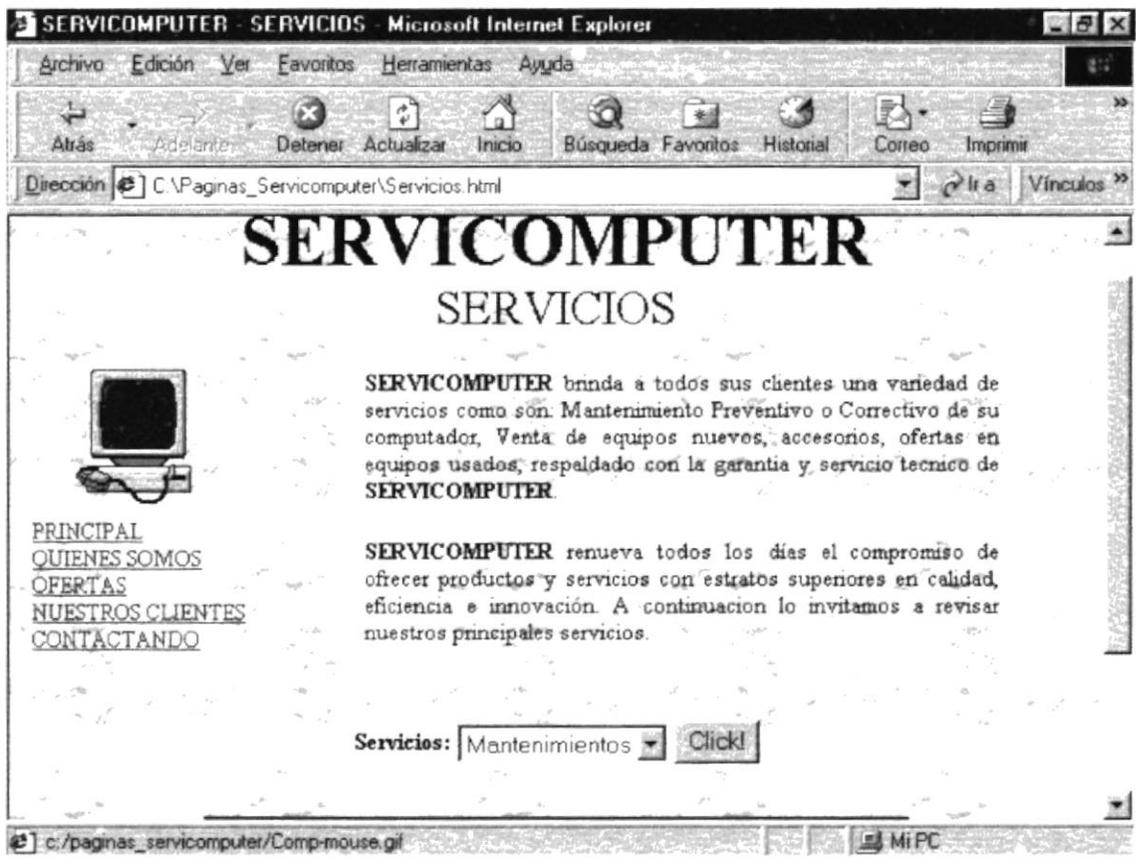
B. 2. PÁGINA PRINCIPAL.



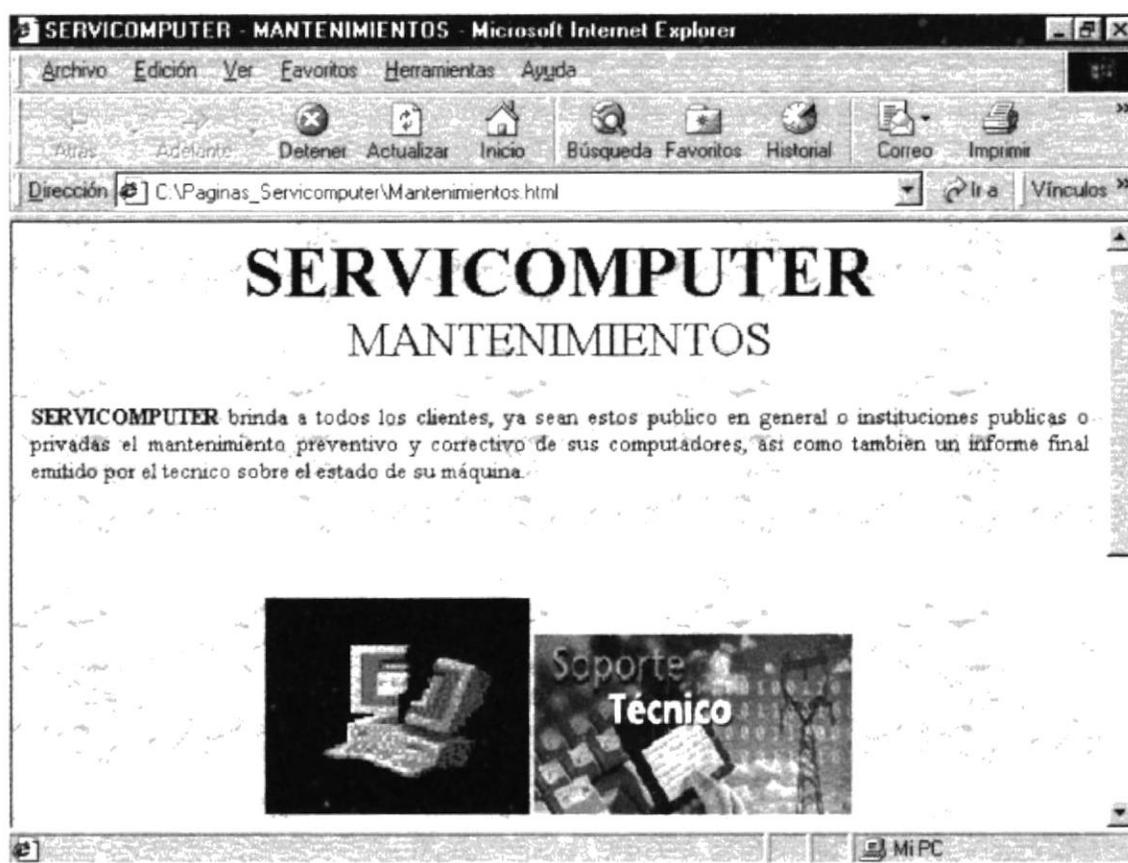
B. 3. PÁGINA QUIENES SOMOS.



B. 4. PÁGINA SERVICIOS.



B. 4.1. PÁGINA MANTENIMIENTOS.



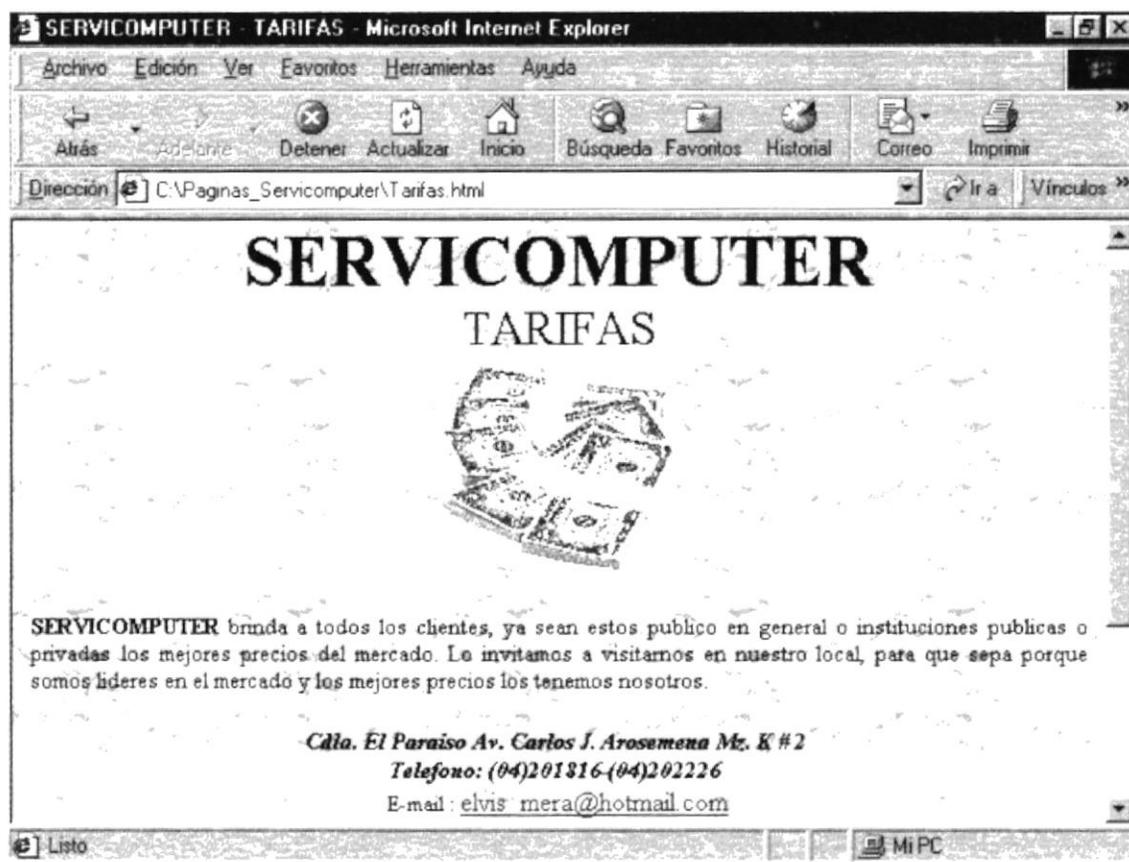
B. 4.2. PÁGINA EQUIPOS.



B.4.3. PÁGINA ACTUALIZACIONES.



B.5. PÁGINA TARIFAS.



B. 6. PÁGINA OFERTAS.



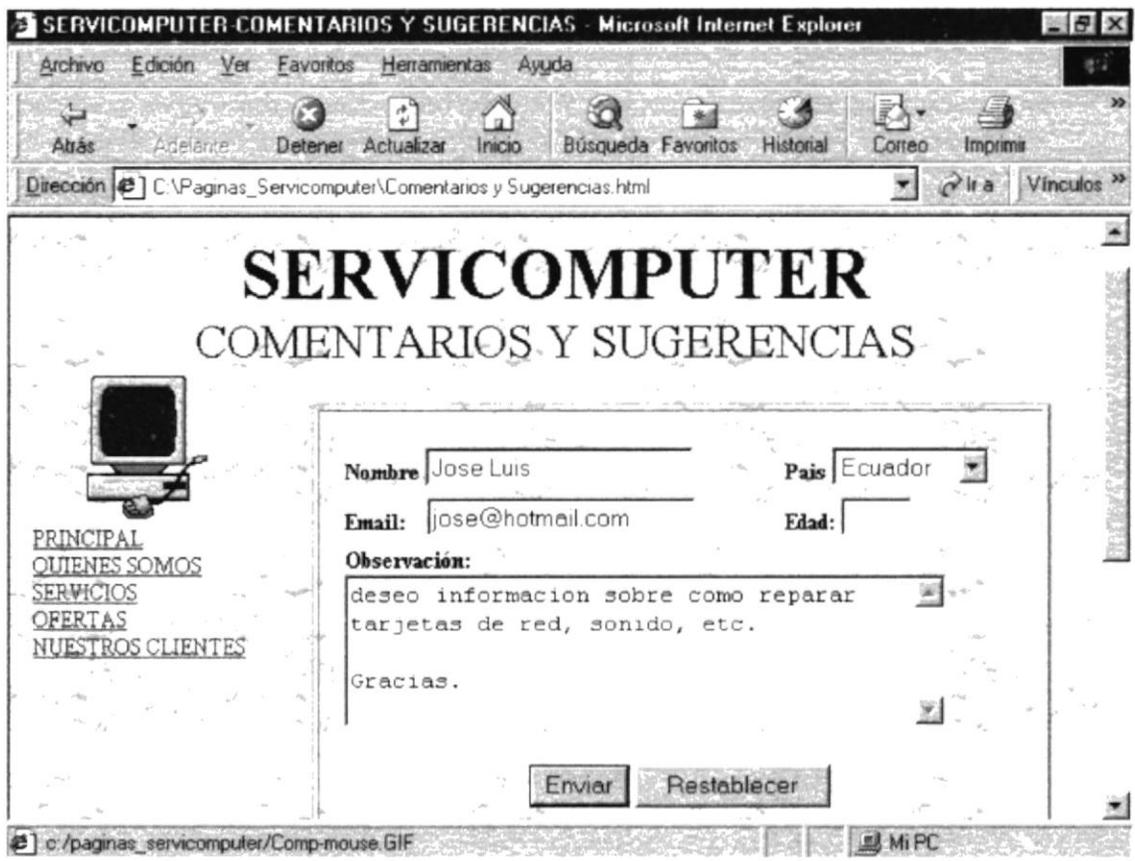
B.7. PÁGINA NUESTROS CLIENTES.



B. 8. PÁGINA CONTACTANDO.



B. 8.1. PÁGINA COMENTARIOS Y SUGERENCIAS.



Anexo C

Glosario de Términos

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

ANEXO C GLOSARIO DE TÉRMINOS

C.1. TERMINOLOGÍA.

A

- ✓ Aplicación : (Programa de Aplicación) Paquete de Software.
- ✓ Archivo : Colección de Datos o programas que sirve para un único propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

B

- ✓ Background: Fondo, segundo plano.
- ✓ Bus: Medio que permite a una computadora pasar información hacia y desde los periféricos.
- ✓ Byte: Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 Bits.

C

- ✓ Cable Par Trenzado: Tipo de cable igual al usado para conectar aparatos de telefónicos. Es capaz de transportar una gran cantidad de datos por segundo.
- ✓ Caché: Método para mejorar el rendimiento del sistema mediante la creación de un área de memoria secundaria mas cercana a la velocidad mas alta del CPU.

- ✓ Computadora: Máquina de propósito general que procesa datos de acuerdo con un conjunto de instrucciones que se almacena internamente ya sea temporal o permanentemente.

- ✓ CPU: (Control Processing Unit) Unidad Central de Proceso. La parte de un computador que realiza la computación. También llamada Procesador, está compuesto por la Unidad de Control y la A.L.U. (Unidad Aritmética y Lógica).

D

- ✓ Datos: Los datos son hechos y cifras en bruto, tales como ordenes y pagos, las cuales se procesan para obtener información.

- ✓ Disco Duro: Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

- ✓ Dispositivo: Cualquier máquina electrónica o mecánica. Dispositivo siempre se refiere a Hardware.

- ✓ Drive: Dispositivo electromecánico que gira discos y cinta a velocidad especificada.

E

- ✓ E-mail: Correo electrónico. Es la transmisión de memos y mensajes a través de una red.

F

- ✓ Fax: Originalmente llamado Telecopia, es la comunicación de una página impresa entre lugares remotos.

- ✓ Fax/módem: Combinación de tarjeta de fax y módem de datos disponible como una máquina externa ó tarjeta de expansión. Incluye un conmutador de fax que enruta la llamada al fax ó al módem de datos.

- ✓ Flujo de Información: Dirección de como se mueve la información de un departamento, personas o entidades a otros.

G

- ✓ Gigabyte (GB): Término que representa cerca mil millones de bytes datos.

H

- ✓ Hardware: Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.
- ✓ Hertz: Frecuencia de vibraciones eléctricas (ciclos) por segundo. Abreviado "Hz", un Hz es igual a un ciclo por segundo.
- ✓ Hipertexto: Vinculación de información relacionada. Por ejemplo: Al seleccionar una palabra en una frase, se recupera información sobre esa palabra, si existe, o si la palabra se encuentra otra vez.

I

- ✓ Interface: Es la manera de como se comunica la computadora con la persona, por medio de diferentes modos como, ventanas o gráfica.
- ✓ Información: Resumen de datos. Técnicamente, los datos son hechos y cifras en bruto que se procesa en información.
- ✓ Internet: Red extensa constituida por una cantidad de redes pequeñas. Originalmente desarrollado por militares, que se utilizaba para la investigación académica y comercial.

K

- ✓ Kilobyte (KB): Equivale a 1024 bytes .

L

- ✓ LAN: Local Area Network, Red de Area Local. Conjunto de computadoras vecinas que se han enlazado para compartir datos, programas y periféricos.
- ✓ Licencias: Especie de Permiso, autorizando el libre uso del software.
- ✓ Link: Unión, vínculo, enlace. Una llamada a otro programa o subrutina.

M

- ✓ Megabyte (MB): Medida de Megabytes, mide la capacidad.
- ✓ Memoria: Un área temporaria de guardado de información para archivos y aplicaciones.
- ✓ Menú: Lista de funciones u operaciones disponibles en pantalla que se pueden utilizarse o ejecutarse corrientemente.
- ✓ MHZ: Medida de Frecuencia.
- ✓ Módem: Dispositivo de entrada/salida que, en comunicaciones sirve para de modular la señal que llega de la línea o modular la señal que aparece en la computadora.
- ✓ Monitor: Pantalla de la computadora donde se visualiza la información de entrada/salida.
- ✓ Mouse: Objeto semejante a un tejo que se utiliza como un dispositivo de señalamiento y de dibujado. A medida que el mouse rueda por el escritorio, el cursor en la pantalla hace lo mismo.

P

- ✓ Pc: Computador personal
- ✓ Procesador: Parte principal de la computadora.
- ✓ Proceso: Programa en ejecución
- ✓ Procesar: Tratar la información o los datos.
- ✓ Puertos: Enchufe que se encuentra en la parte posterior de la computadora. Los puertos son usados para conectar dispositivos como: Impresoras, monitores y módem a la computadora. Generalmente, los dispositivos son conectados a la computadora enchufando un extremo de un cable al puerto y el otro al dispositivo.

R

- ✓ RAM: Acrónimos en ingles de “memoria de acceso aleatorio”, la memoria RAM puede ser leída o escrita por la propia computadora o por otros dispositivos. La información almacenada en RAM se pierde cuando se apaga la computadora.
- ✓ Red: Es un enlace de computadoras, que van a estar interconectadas a través de un cableado.
- ✓ Resolución: Grado de nitidez de un carácter o imagen exhibida o impresa.
- ✓ ROM: (READ ONLY MEMORY) Memoria de solo lectura.

S

- ✓ Servidor: Computadora principal, donde se encuentra toda la información de la red. Administra todos los procesos de ésta.

- ✓ Sistema: Conjunto de elementos interdependientes, que actúan juntos para realizar una tarea.
- ✓ Sistema Integrado: Grupo de módulos principales, que pueden actuar como sistemas independientes. Cumpliendo el funcionamiento de integración, que compartan datos entre ellos.
- ✓ Sistema Operativo : Software dependiente de un equipo de computación. El equipo debe mantener un sistema operativo el cual administra procesos de espacio y uso de memoria.
- ✓ Software: Especificación a los administradores de los equipos de computación, forma lógica.
- ✓ SVGA: Super Video Grapichs Adaptor, término usado para monitores de alta resolución.

T

- ✓ Tabla: Colección de campos adyacentes. También denominado Array.
- ✓ Terminal: Sistema compuesto por un teclado, una pantalla, circuitos de control, y algunas veces un módem, que va conectado a la computadora y se utiliza para introducir datos y extraer resultados de la computadora.
- ✓ Terminal Tonto: Una computadora o terminal capaz de enviar y recibir datos de otras computadoras o terminales de una red.

U

- ✓ Usuario: Cualquier individuo que interactúa con el computador en el nivel de aplicación. Los programadores, operadores y otro personal técnico no son considerados usuarios cuando trabajan en el computador en el ámbito profesional.

V

- ✓ Verión: Identificación de una emisión o lanzamiento de un software.

W

- ✓ Windows: Interfaz gráfica de usuario desarrollada por Microsoft para uso de computadoras IBM y compatibles.

X

- ✓ xmódem: Primer protocolo de transferencia de archivos utilizado por computadoras personales.

Y

- ✓ ymódem: Protocolo de transferencia de archivos idéntico a xmódem.

Z

- ✓ zmódem: Protocolo de transferencia de archivos que se ha vuelto popular porque maneja muy bien el ruido y las condiciones de línea cambiantes incluyendo transmisión por satélite.

